



YERMO Y PARRES
INSTITUCION EDUCATIVA



LENGUA CASTELLANA

GRADO 1º

PERIODO 4



DOCENTE: MARIA ELENA GARCÍA

ESTUDIANTE _____ **GRADO 1º** _____



YERMO Y PARRES

INSTITUCION EDUCATIVA



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 4

Periodo 4	Lengua Castellana	Grado: 1°
Año lectivo: 2026	Docente: María Elena García	
¿Qué vamos a aprender?		
INDICADORES DESEMPEÑO	DE LENGUA CASTELLANA	- Utiliza coherentemente nuevos fonemas y combinaciones en la construcción oral y escrita de oraciones. - Escribe oraciones identificando la acción y su cambio según el tiempo: pasado-presente-futuro. - Sigue los pasos y reglas de un instructivo de juego después de leerlo. Jugando de manera ordenada y respetando las normas. - Produce textos escritos atendiendo a diferentes situaciones e intenciones comunicativas. - Escucha con atención y respeto los relatos de cuentos e historietas de sus compañeros. - Hace una correspondencia directa entre fonema-grafía y algunos signos de puntuación en la lectura y escritura de cuentos sencillos. - Elaboración de un correo electrónico y envío de mensajes.
APRENDIZAJES FUNDAMENTALES	LENGUA CASTELLANA	- consonantes, ch, w, x, y, combinaciones gr, cr, fr, gl, fl, cl, pl, tl - El verbo: concepto básico. - Instructivos de juegos. - Cuentos sencillos con características específicas (tiempo, lugar, personajes) - Signos de interrogación. - El correo electrónico: cómo enviar un mensaje.
¿Cómo lo vamos hacer (INSTRUCCIONES)?		
A través de: - Clases presenciales, videos, presentaciones, carteles, asesorías individuales, actividades en grupo, explicaciones. - Talleres evaluativos - Tareas.		
Momento de practicar (Momento de desarrollo o estructuración)		

RETO #1

GENERO NARRATIVO

El género narrativo es una expresión literaria que se caracteriza porque se relata historias ficticias o imaginarias, contadas por una voz que narra una serie de sucesos que le ocurren a los personajes en un tiempo y en un espacio determinado. Estas historias se van desarrollando en un orden lógico.

CREACION DE CUENTOS SENCILLOS

Observa la imagen y escribe que crees que está pasando, iniciando el primer cuadro o escena con "Había una vez".



RETO # 2

Elementos del cuento

El cuento tiene elementos que lo caracterizan de otros textos y que nos permiten comprender mejor la lectura. Los elementos son:

1. **El título del cuento:** generalmente con el título vamos a imaginarnos de que se trata la historia.
2. **La narración:** se compone de principio, desarrollo (nudo), desenlace (final).
3. **Ambiente:** se compone de elementos como el tiempo, espacio, entorno social, etc. Sirve para conocer dónde se desarrolla la historia e influye en los personajes.
4. **Los personajes:** son quienes realizan las acciones del cuento.

Escucha el cuento y completa cada elemento del cuento. (El que la docente elija)

TITULO DEL CUENTO:	
PERSONAJES	AMBIENTE
AL PRINCIPIO	
A LA MITAD	
AL FINAL	

RETO # 3

RECONOCIMIENTO DEL FONEMA CH

Escucha atentamente el monosílabo del fonema Ch <https://youtu.be/2ES2hSXd5Y0>.

Colorea las imágenes que contienen el fonema ch y escribe una frase con cada una.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

RETO # 4

EL VERBO

Los **verbos** son las palabras que **indican la acción** que realizan las personas, los animales, las plantas o las cosas, es decir, los **sustantivos**. Los verbos o acciones se nombran en **infinitivo**, es decir, terminados en **ar, er, ir**,

Ejemplo: correr, saltar, bailar, dormir, brincar...

Une la palabra de acción al dibujo correspondiente



leer

escribir



jugar



comer



cantar



dormir



RETO # 5

Lee las siguientes oraciones y encierra la palabra que nombra verbo o acción

1. Pedro corre en el parque.
2. Los niños juegan futbol en el jardín
3. María y Pablo comen pizza los sábados.
4. Carolina baila con su novio en la fiesta.
5. Mario abraza a su mamá antes de salir de casa.
6. Susana estudia todos los días.
7. Mariana y Pablo escriben y leen cuentos en clase.
8. Angélica pinta en su cuaderno de artística
9. Santiago sale de paseo con su familia el fin de semana.
10. Los leones se alimentan de carne.

De las oraciones anteriores escoge tres y las representas con un dibujo.

--	--	--

RETO # 6

EL TIEMPO EN LOS VERBOS

Los verbos o acciones se pueden presentar en tres momentos o tiempos: pasado, presente y futuro.

PASADO: cuando ya se realizó la acción. **Yo bailé en el colegio.**

PRESENTE: cuando la acción se está realizando en el momento. **Yo bailo en el colegio.**

FUTURO: cuando la acción se piensa realiza, aún no se ha realizado. **Yo bailaré en el colegio**

En el ejemplo anterior, el verbo que se tomó en cuenta (se conjugó) fue **BAILAR**

Teniendo en cuenta las palabras que están debajo de las casillas, escríbelas donde tu creas que se realiza la acción (pasado, presente, futuro)

Pasado	Presente	Futuro

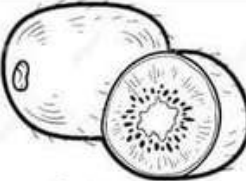
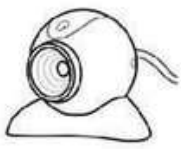
corrí	escribo	pienso	dormiré	salté
estudio	hablo	jugué	leo	Leeré
leí	sueño	miré	escucharé	mastico
muerdo	lloré	lloro	lloraré	empujo
hago	rezaré	oraré	doblo	pateo

RETO # 7

RECONOCIMIENTO DE LA LETRA W

Escucha atentamente la canción de la W. https://youtu.be/06TqMPEwOS4?si=h2wgkhifi_q_SsQI

Escribe la sílaba que hace falta para completar la palabra.

 ___ter polo	 ki___	 sand___ch
 ___pití	 ___- fi	 ___bcam
	 ___ndy	

Elige 5 imágenes y escribe una oración para cada una

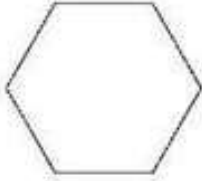
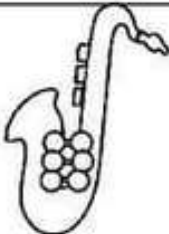
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

RETO # 8

RECONOCIMIENTO DE LA LETRA X-x

Escucha e interactúa con el Monosílabo de la letra X-x. <https://youtu.be/epybEtvXssk>

Escribe la sílaba que hace falta para completar la palabra.

 ta__	 he__gono	 bo__o
 sa__fón	 Mé__co	 e__men

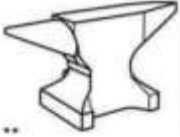
Escribe una oración para cada imagen.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

RETO # 9

RECONOCIMIENTO DEL FONEMA Y-y

Escucha e interactúa con el Monosílabo del fonema Y- y <https://youtu.be/K-8kTkiYhYM>

 pa__so	 __ma	 __yó
 ra__	 __gua	 __gurt
 ra__ta	 __nque	 desa__no
 in__cción	 __te	 __so

Elige cuatro imágenes y realiza una oración para cada una

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

RETO # 10

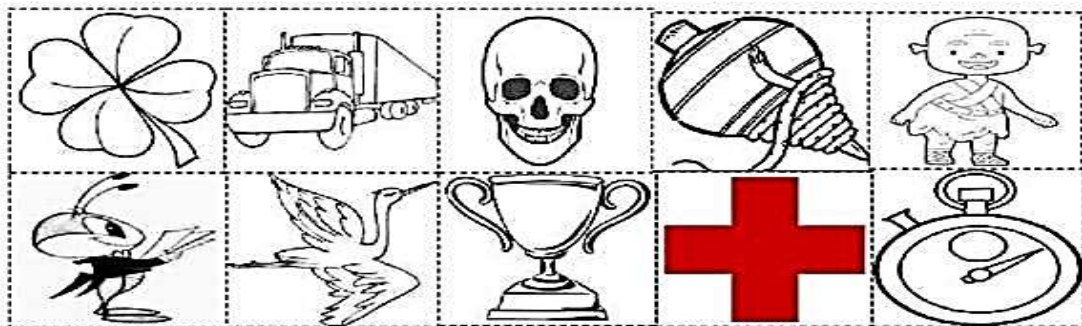
RECONOZCO LAS COMBINACIONES: CR, GR, TR

Observa las imágenes, coloréalas y escribe sus nombres donde corresponda según la combinación.

cr

gr

tr

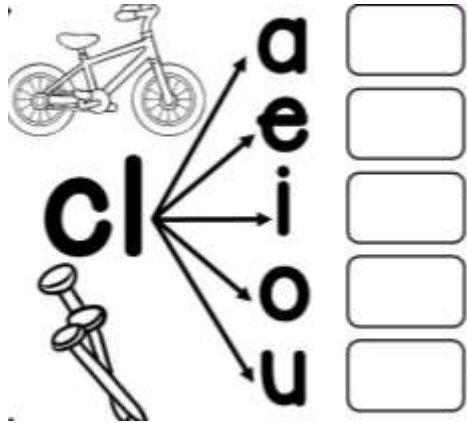


Escribe 2 oraciones con cada combinación y con las imágenes que más te llamaron la atención.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

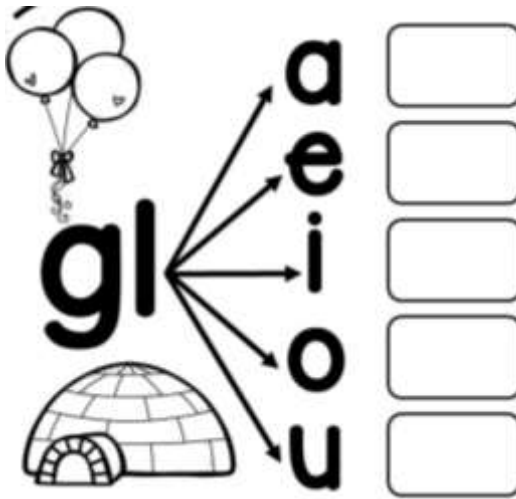
RETO # 11

RECONOZCO LAS COMBINACIONES CL. GL,



Escribe una palabra para cada una de las combinaciones Cla, cle, cli, clo, clu.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
6. _____



Escribe una palabra para cada una de las combinaciones gla, gle, gli, glo, glu.

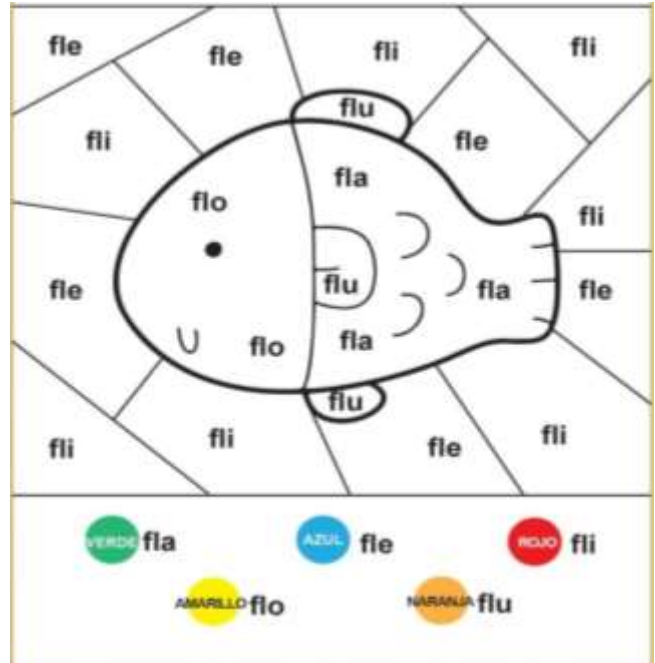
1. _____
2. _____
4. _____
3. _____
5. _____

RETO # 12

RECONOZCO LAS COMBINACIONES FL, TL.

Colorea las combinaciones según las instrucciones y escribe una palabra con cada combinación.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

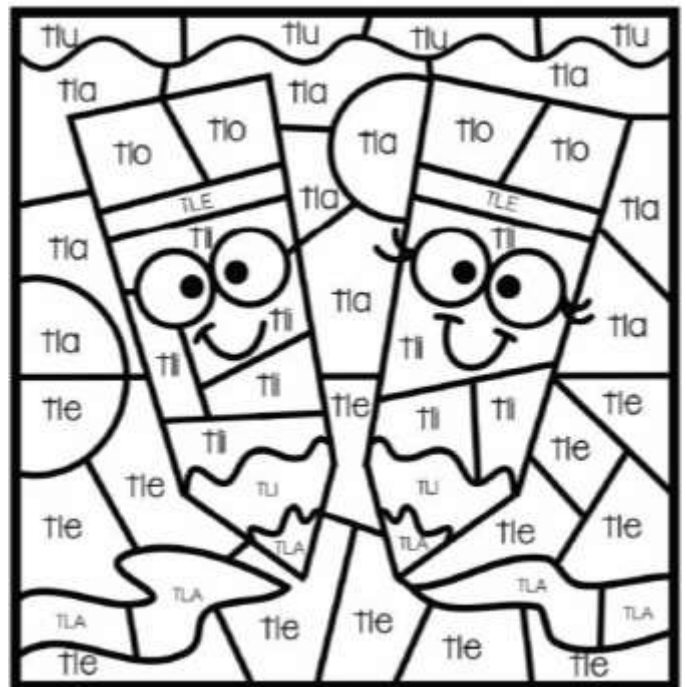


Colorea según corresponda a cada sílaba.

Morado: Tla Rosa: Tlo Gris: TLE
Azul: Tle Verde limón: Tlu Piel: TLI
Amarillos: Tli Negro TLA.

Escribe una palabra para cada sílaba: Tla, Tle, Tli, Tlo, Tlu.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



RETO # 13

EL CORREO ELECTRÓNICO

Un correo electrónico es un mensaje digital que viaja a través de internet de manera casi instantánea, como un correo postal, pero en versión electrónica. Es una forma de comunicarse con otras personas y se puede usar para enviar texto, fotos, videos y documentos.

Escucha con atención el siguiente video

<https://youtu.be/E0X9spGjPYU?si=Yrt0IWuss2R7AXo>

¿Cómo enviar un correo electrónico?

Para: _____

Asunto: _____

Mensaje: _____

--

RETO # 14

INSTRUCTIVOS DE JUEGOS

Un instructivo de juegos es un texto que explica paso a paso cómo jugar. Sirve para que todos sepan qué materiales se necesitan, qué reglas hay que seguir y cómo se gana o se termina el juego.

Por ejemplo, si van a jugar "la lleva", el instructivo puede decir:

1. Salimos al patio.
2. Uno de los niños es "el que lleva".
3. El que lleva debe correr y tocar a otro.
4. Cuando toca a alguien, ese niño pasa a ser "el que lleva".
5. El juego termina cuando el profesor lo diga.

Lee las siguientes instrucciones de juegos, juega con tus compañeros y luego representa con dibujos cada juego.

Instructivo 1: *La ronda de la manzana*

Materiales: Ninguno.

Instrucciones:

1. Los niños dividen en dos grupos, se toman de las manos y forman un círculo.
2. Caminan alrededor cantando una canción.
3. Cuando la canción termina, todos se sientan rápidamente.
4. Gana el grupo que lo haga más rápido y en orden.

Instructivo 2: *Simón dice*

Materiales: Ninguno.

Instrucciones:

1. Un niño o el profesor será "Simón".
2. Simón dará órdenes, por ejemplo: "Simón dice: toquen la cabeza".
3. Solo deben obedecer si primero dice "Simón dice...".
4. El que obedezca sin que Simón lo diga, queda eliminado.

Juego 1: La ronda de la manzana**Juego 2: Simón dice****MOMENTO DE EVALUACION**

Colorea el recuadro con verde, amarillo o rojo, según tu desempeño en el trabajo:

Criterios	Alcancé (verde) 	En proceso (Amarillo) 	No alcancé (Rojo) 
1. Realicé todas las actividades de la guía			
2. Comprendí lo trabajado en la guía			
3. Alcancé todos los retos propuestos			
4. Mantuve una actitud responsable en el desarrollo de la clase.			